

REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#169

Molotov - MSX2
Doomlings - MSX

Archon

Yogho Yogho Spel

Airgrave

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Aprile 2025

Retro Emulator Vision and Game

Volume 11 Numero 4

Retro gaming

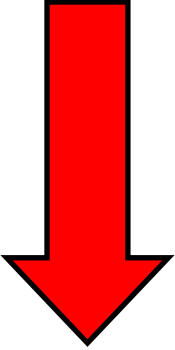
In emulazione!



La tua fanzine

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una in
Italiano e una in In-
glese*



Gratis



Atari Age



EDITORIALE NUMERO 169

Un numero un po' strano perché non mi è mai capitato di dare tre gravi insufficienze consecutivamente a tre giochi uno dietro l'altro. Tra i giochi recensiti ce ne è uno, Boulder Dash, che ho avuto difficoltà a dare un voto. Tecnicamente i valori sono quelli, ma giocabilità ed emozioni sono molto soggettive. L'ho apprezzato meglio del passato, ma ho fatto fatica a vederlo come molti altri lo giudicano. In passato addirittura voti da 10 e lode, ma onestamente mi sembrava molto esagerato.

E' un tipo di gioco che divide gli animi. Chi lo loda a prescindere da quello che è realmente e da quelli che sono più critici e lo osservano con il microscopio per vedere effettivamente se era così meraviglioso da giustificare certi giudizi.

Un editoriale dedicato ad un gioco solo non l'ho mai fatto, ma rappresenta un po' le emozioni di molti giochi rigiocati, riscoperti e rivisti oggi, 30 o 40 anni dopo la loro prima pubblicazione.

Buona lettura!





Starship Andromeda - Commodore 64

L'immagine inganna perché dovrebbe essere un gioco arcade che include diversi mini giochi anche strategici.

Se volete saperne di più aspettate il prossimo numero.



Gremlins 2 - Amstrad CPC

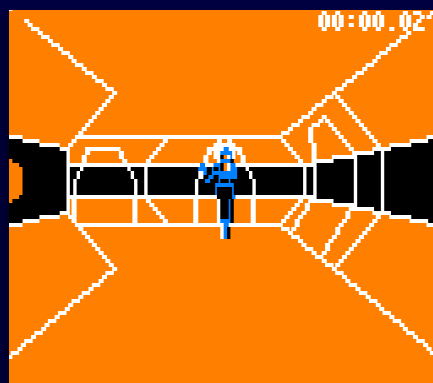
Già recensito per i 16-Bit, volevo vederlo in versione 8-Bit. Un gioco di piattaforme che dovrebbe appassionare tutti quelli che adorano i *Gremlins*.



Dungeons of Dance - VIC-20

Un gioco in stile *Rogue* in cui dovete trovare la via d'uscita da ogni labirinto.

Idea innovativa per il combattimento che vi lascerà inizialmente increduli.



Fembot's Revenge - TRS-80 CoCo

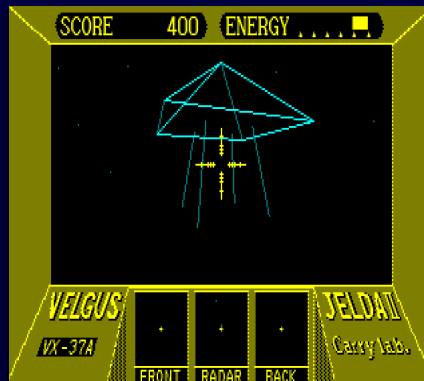
Non ho la più pallida idea di cosa sia questo gioco, ma dall'immagine sembrerebbe un gioco di azione in terza persona, un'avventura Arcade oppure un RPG in 3D.



Gremlins - Apple II

Nello stesso numero la serie *Gremlins* per due piattaforme decisamente diverse così come il gioco.

Questo primo capitolo è più uno sparatutto multi direzionale, mentre il secondo è un gioco di piattaforme.



Jelda II - FM-7

A guardarlo non vi ricorda *Starglider*?

E' uno sparatutto in 3D che potrebbe rivelare buone cose. Lo scopriamo insieme nel prossimo numero.



Cybernetix - Amiga

Uno sparatutto a scorrimento orizzontale che assomiglia molto a *Defender*, ma decisamente bello dal punto di vista della grafica. Spero che la giocabilità sia su buoni livelli.



Apprentice - Atari ST

Gioco di piattaforme che conosco, ma al momento non me lo ricordo oppure l'ho rimosso dai ricordi. Comunque dovrebbe essere uno di quelli carini e da giocare.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



Sommario Numero #169**Aprile 2025**

Air Strike USA	Atari ST	17
Airgrave	Playstation	28
Archon: The Light and the Dark	Amiga	16
Arnie II	Commodore 64	9
Big Science Comics	Windows 3.x	33
Boulder Dash	Atari 8-Bit	12
Compusport Grand Prix	VIC-20	13
Doomlings	MSX	22
Grand Prix	Amstrad CPC	10
Molotov	MSX2	22
Murder Makes Strage Deadfellows	Amiga CDTV	29
Pendu Animaux	Exel100	24
Prisoner	MSX2	24
Prowler	ZX Spectrum	11
Star Hawk	Coin-OP	20
Star Fire II	Coin-OP	20
Sum Scruncher	ZX Spectrum	31
Terra Cognita	Commodore 16	14
Yogho Yogho Spel	DOS	18

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!



il percorso. Dopo aver superato indenne il fuoco nemico sono morto per non so quale motivo. Molto probabilmente mi sono avvicinato ai nemici un pixel di troppo.

Alcuni nemici quando muoiono lasciano cadere alcune armi più potenti. Nel primo Arnie succedeva praticamente in continuazione fin da subito, mentre In Arnie 2 non ne ho trovato nemmeno uno.

La difficoltà la si vede senza usare un trainer e senza di questo è veramente fuori controllo e soprattutto perché hanno stravolto quella ben calibrata del primo titolo.

Un'altra cosa che ho notato subito è che le esplosioni sono molto simili a quelle dei SEUCK e quindi sembra un produzione economica.

Dopo la soddisfazione di aver trovato un ottimo sparatutto isometrico simile a *Commando* e *Ikari Warriors*, eccovi il seguito che mantiene la stessa visuale. La novità è che rispetto al primo gioco è stato prodotto direttamente da Zeppelin Games.

Questa volta vi siete infiltrati in una base chimica nemica e il vostro scopo principale è quello di fermare la produzione distruggendo un certo numero di valvole degli oleodotti che trovate in ciascuno dei suoi quattro territori. In più dovete anche salvare

Effettivamente si nota subito una netta differenza nella giocabilità in questa produzione



dei prigionieri che trovate. Tra i vari nemici dovete affrontare carri armati, elicotteri, veicoli corazzati, soldati con i lancia missili e granate. Niente di nuovo per l'eroe solitario. Visto che il territorio è molto più pericoloso di prima e per i tanti nemici diversi inizialmente avete una pistola completamente inutile

in casa Zeppelin. Siete armati peggio di prima con una pistola che spara un colpo alla volta in mezzo a soldati con mitragliatori, bunker che escono dal terreno a caso e trappole mortali che purtroppo, forse per scelte cromatiche, si vedono male (*non ho capito perché i nemici quando colpiti esplodono polverizzandosi*). La visuale isometrica è ancora più incasinata perché non ci sono più le frecce per la direzione e quindi andate a caso trovandovi bloccati in mezzo al fuoco nemico e voi con un colpo alla volta.

Se prima la visuale creava qualche problema, sparando a raffica i nemici li colpivate. Ora è molto più difficile essere in linea con i nemici e quindi senza trainer è impossibile. Le vite le perdete in 30 secondi.

Ho trovato dei passaggi obbligati in cui da un bunker vi sparano delle granate che occupano tutto

La grafica sembra addirittura peggiorata rispetto al primo gioco. La giocabilità è orribile per il fatto che avete una pistola che spara un colpo alla volta (nel titolo e nella scatola è disegnato un mitragliatore) in mezzo a nemici che con la visuale disegnata da Zeppelin sono difficili da colpire.

L'arma del titolo c'è come arma da trovare, ma se morite la perdete e vi ritrovate con l'inutile pistola.

Forse Zeppelin avrebbe fatto meglio ad affidarsi allo stesso team di sviluppo del primo gioco.



1993, ZEPPELIN GAMES

GRAFICA	7
SONORO	5
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	4
GLOBALE	5



.. GRAND PRIX - BY PAUL STANLEY...

Steer your car around the Race-track and try to beat [A] car driven by the computer.

Turn left with the left arrow key and right with the right arrow key.

You can select gears with [1] slow and [2] fast. The computer will stay in [1]

If you crash you will restart randomly. So you must sort yourself out as fast as possible. Your car is the Yellow one.

PRESS ANY KEY TO START

.. GRAND PRIX - BY PAUL STANLEY...

Corsa di Formula 1 con una grafica che ricorda molto quella di *Super Sprint* (anche se è uscito dopo) che dovrebbe offrire una giocabilità arcade buona in un percorso che rimane in una sola schermata.

Non era un gioco venduto singolarmente, ma faceva parte di una collezione di giochi presentata in un libro dedicato ai 60 giochi per Amstrad CPC.

La prima cosa che sicuramente colpisce è la sua grafica molto stilizzata che non è un handicap se l'elemento più importante, la giocabilità, è buona.

E' una sfida tra voi e il computer per cercare di batterlo con una guida che dovrebbe essere anche abbastanza semplice perché si gioca solo con la tastiera e due tasti per andare a destra e sinistra mentre la velocità viene gestita dalle due marce (lenta e veloce). Decisamente molto arcade e quindi un tipo di gara che ai suoi tempi teneva molti giocatori incollati al monitor e che poi diventa virale



PRESS ANY KEY TO PLAY AGAIN.

con Super Sprint.

Purtroppo ha una giocabilità orribile perché è punitivo e al primo errore non riuscite più a rientrare in corsa. Usare la tastiera è difficile perché l'auto non scorre fluidamente come la visuale potrebbe far intendere, ma di un fame alla volta (non sono i frame al secondo). Se scontrate contro le pareti del percorso perdete il controllo e l'auto prende una direzione casuale e con i soli tasti destro e sinistro dovete ritrovare la strada per completare la gara.

Dato che l'auto corre ad un frame alla volta anche il controllo da tastiera deve essere fatto allo stesso modo: per fare una curva a 180 grandi dovete premere il tasto più volte per completare la curva.

Il problema è che il computer non sbaglia niente. La sua corsa è perfetta e quindi per vincere non dovete sbagliare nulla. Teoricamente il computer non è imbattibile perché voi potete andare alla massima velocità, mentre lui rimane a quella più bassa.

Il problema è che voi al primo incidente non recuperate più la direzione giusta, mentre lui procedendo alla velocità più bassa completa

il percorso.

E' vero che potete scegliere la difficoltà generale e anche la vostra abilità di guida che cambia drasticamente il modo di giocare, ma è anche vero che di fatto è ingestibile con questo tipo di controllo punitivo.

Non so davvero nel 1984 come è stato accolto questo gioco. La base, il concetto e l'idea erano buoni, ma realizzati molto male e troppo fiscale nel controllo e la gestione degli incidenti.

Ingioicabile per come è stato realizzato: controllo da tastiera impreciso, computer imbattibile e dopo un incidente non rientrato più in gara.

Se il libro avesse voluto mostrare cosa potesse fare un Amstrad CPC, con questo gioco nessuno lo avrebbe più comprato.



1984, PAN BOOKS

GRAFICA	6
SONORO	6
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	0
GLOBALE	4



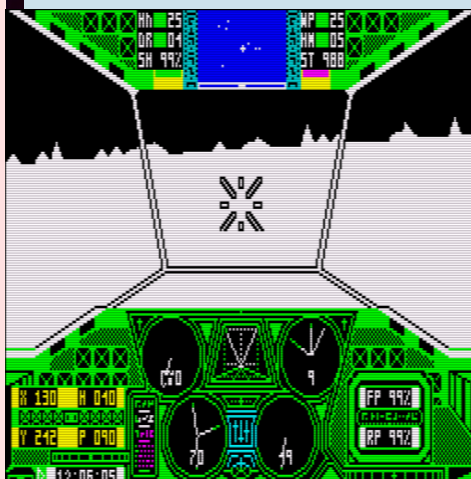
I simulatori di volo, specialmente quelli militari e in 3D, sono sempre molto apprezzati per immergere il giocatore nell'azione. A bordo del vostro velivolo che è un ibrido tra un elicottero e un aereo dovete fermare l'invasione dei Peradusin sul pianeta Ursa Minor Delta-V conosciuto come Ferantoo.

Dato che sia gli umani che i Peradusin sono forme di vita che respirano ossigeno non hanno molti pianeti abitabili e quindi sono in lotta per conquistare quei pochi che permettono la vita.

E' un simulatore di volo a tutti gli effetti con l'uso di quasi tutta la tastiera per attivare e disattivare i vari tipi di armi a seconda del tipo di bersaglio. Ogni pannello sul cruscotto funziona realmente e vi da continue informazioni che dovete controllare per il buon esito della missione.

A differenza di un classico aereo,

l'elicottero ha più comandi per il fatto che il volo è radente al suolo e in questo caso abbassarvi/alzarvi di quota, alzare/abbassare il muso dell'elicottero e poi la direzione.



Come arma predefinita avete 999 colpi di mitragliatore e dei missili che vanno selezionati per essere lanciati. Non basta semplicemente sceglierli e sparare, ma dovete attivare il sistema TADS che vi permette di identificare il bersaglio e poi scegliere il tipo di missile da lanciare. Non è facile pilotare un elicottero, tuttavia, può dare più soddisfazioni rispetto ad un classico aereo da combattimento.

L'azione non è immediata e richiede anche un po' di padronanza della mappa tattica formata da 32 settori in cui dovete scegliere dove andare.

L'unico controller è la tastiera e tra le varie opzioni, tra cui cinque livelli di difficoltà, potete scegliere il tipo di missione e due tipi di alle-

namento per prendere confidenza con l'elicottero.

Dopo tutti questi discorsi veniamo al dunque: giocabilità penosa per la mancanza di audio che rende la simulazione ingestibile. Sistema di volo semplice e quasi immediato, ma sullo schermo non avete indicazioni se state realmente volando. La strumentazione dice così, ma visivamente non sembra. La mappa che ha diversi ingrandimenti mostra i nemici, ma sullo schermo non si vede niente di niente.

L'audio avrebbe aiutato a comprendere forse la vicinanza di un nemico. Nel silenzio assoluto è veramente deprimente. I comandi rispondono bene, ma non capite se volate o state fermi. Dato che sullo schermo non vedete nulla se non il paesaggio, il sistema TADS non centra nessun nemico e quindi i missili non li sparate.



1988, MASTERTRONIC

GRAFICA	9
SONORO	0
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	4
GLOBALE	4,5

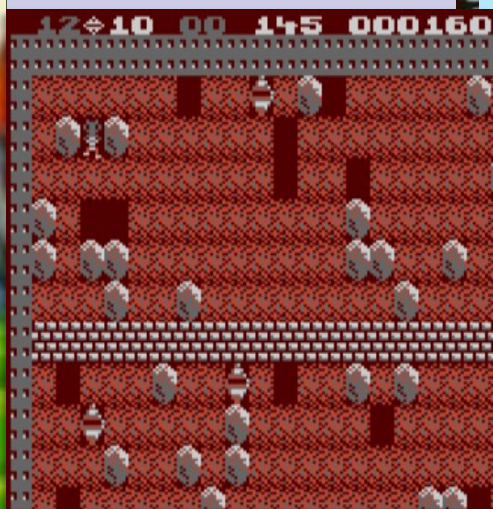


Boulder Dash

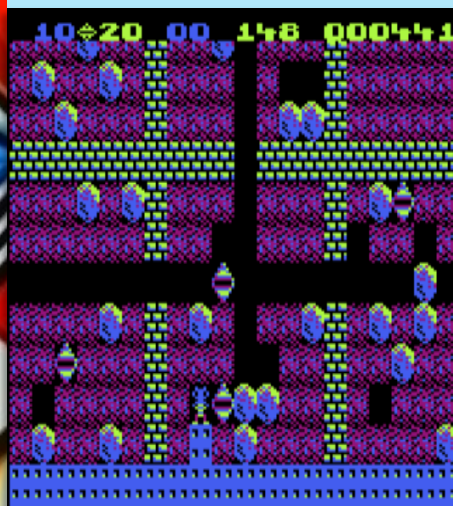
FIRST STAR
SOFTWARE INC. (C) 1984

Un gioco che non mi è mai piaciuto perché l'ho sempre trovato banale, semplice, senza un reale scopo e girovagare a caso per quei labirinti non mi dava soddisfazione. Quando lo trovavo nelle cassette del C64 lo caricavo solo per segnare il numero del nastro per poi la volta successivo saltarlo direttamente.

Quando lo provati sul C64, inizialmente non era poi così male, ma ad un certo punto mi è venuta la nausea e forse la colpa è che sono usciti tante livelli e cloni creati con il suo editor. Trovavo più cloni di Boulder Dash che di altri giochi. Voi interpretate Rockford che si trova intrappolato in una miniera infestata da mostri con un duplice scopo: fuggire e trovare anche dei tesori. Onestamente non ricordavo che c'erano dei mostri. Io finivo regolarmente schiacciati dai massi e forse nei cloni fatti con l'editor non c'erano altre creature.



Generalmente dovete trovare un passaggio per il livello successivo scavando il terreno ed evitare che i massi vi schiaccino. Non potete nemmeno stare tanto a pensare al percorso da fare perché c'è un tempo limite e dei "mostri" che dovete eliminare schiacciandoli



sotto quelle stesse rocce che possono uccidere anche voi.

Io mi ricordavo di aver letto di tantissimi livelli, ma in realtà sono solo 16 e se per alcuni fare molti livelli simili l'uno all'altro è appagante per altri dopo un po' diventa noioso.

Devo dire che in effetti è una sfida appagante nei livelli successivi perché cambia radicalmente il modo di affrontarli. Ci sono massi che vi bloccano il passaggio e dovete trovare un modo per passare spingendoli oppure farli cadere senza farvi schiacciare e trovare un nuovo passaggio

Che mi piaccia oppure no, una cosa che non supporto è che ogni volta che perdete una vita ricominciate il livello tutto da capo e si resetta ogni cosa che avevate fatto.

E' vero che quando vi trovate un puzzle da risolvere con il poco tempo a disposizione vi intestardite a farlo per riuscire a superare il livello.

Dico la verità: mi è piaciuto e poi nel video allegato lo vedrete ancora meglio. Chissà perché lo trovato odioso. Sull'Atari 8-Bit mi ha divertito e anche se punitivo e ripetitivo (e fa anche rima) è un piacere giocarlo.

L'idea era buona però il sottogenere "labirinto" è stato sfruttato troppo e alla fine sembra la solita minestra riscaldata. E' vero che il modo di vincere il livello in corso vi dà una carica emotiva particolare e vi invoglia a cercare vincere.

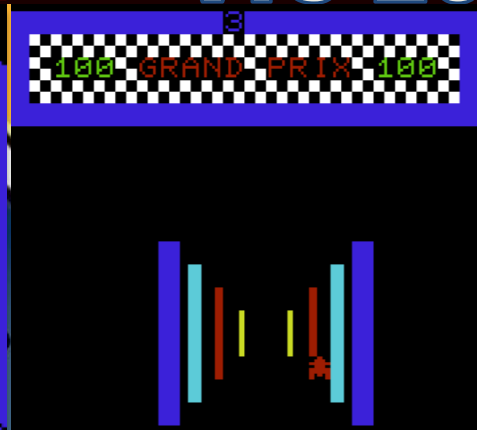
Perdere una vita significa ricominciare tutto da capo e lì diventa palloso. Rifare da capo ogni cosa e non riuscendo più a fare una bella partita come la vita precedente può per molti far perdere interesse.

Forse era per questa cosa che non mi piaceva.



1984, FIRST STAR

GRAFICA	7
SONORO	7
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	8
GLOBALE	7,5



E' una corsa di Formula 1 in terza persona e quindi con uno scenario in pseudo 3D che dovrebbe garantire divertimento.

Un gioco che sfrutta il modulo di espansione della RAM del Vic-20 e uno schermo in alta risoluzione per questa competizione che si svolge in un percorso caratterizzato da dei pali colorati ai lati della strada.

Dovete cercare di mantenere l'auto al centro della strada ed evitare di scontrare il meno possibile questi pali perché, teoricamente, perdetevi tempo prezioso. In realtà non è così perché non ci sono avversari ed è una corsa per non si sa che cosa.

Quando arrivate al traguardo avete un sommario che vi mostra la vostra miglior velocità e la gara finisce. Dovete tornare al menu principale e cambiare impostazioni.

I tre livelli di difficoltà cambiano la posizione dell'auto sulla strada.

In quella più facile siete molto vicini allo schermo e quindi evitare i pali è fattibile, mentre in quella più difficile siete, in prospettiva, più lontani e quindi è molto arduo evitare i paletti.

In realtà l'auto sullo schermo si muove da sola a destra e sinistra e voi dovete abilmente con il joystick rimanere al centro del tracciato ed evitare che vada contro i pali. Credo che sia una corsa di velocità in cui dovete arrivare al



L'idea non era malvagia, ma ci sono lacune durante la corsa. Il fatto è che arrivate al traguardo anche smettendo di giocare perché anche facendo incidenti l'auto va avanti verso la fine del tracciato.

Senza avversari e senza un torneo è una sfida a voi stessi.

Una partita per vedere che cosa è e poi addio per sempre.

traguardo per fare questo tipo di record.

Un'idea senza senso perché che scopo ha correre per vedere la mia velocità? E' un Grand Prix di che cosa e per cosa?



1983, K-TEL

GRAFICA	6
SONORO	6
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	0
GLOBALE	4



TERRA COGNITA

BY RICHARD DARLING AND STEVE CURTIS
SOUND BY DAVID WHITTAKER

JOYSTICK IN PORT ONE

KEYS

Q
A
O
P

SPACE

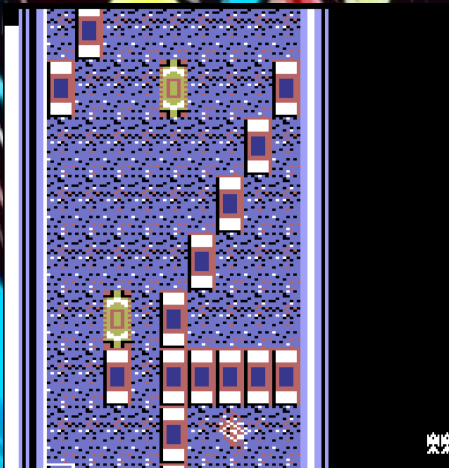
UP
DOWN
LEFT
RIGHT
FIRE

PRESS FIRE TO START

Nell'anteprima di questo gioco pensavo fosse un clone di *Bomberman* perché le mattonelle sullo schermo mi hanno confuso (e come sapete scelgo i giochi guardando solo le immagini). E' uno sparatutto a scorrimento verticale.

Fate parte di un gruppo di ingegneri di una miniera sul pianeta Krion e per sbaglio innescate la sua totale distruzione e dovete fuggire attraverso 100 schermate strutturate come un labirinto piene di strettoie, campi di forza che hanno effetti particolari (alcuni di questi vi danno una spinta in avanti, mentre altri vi riportano al punto di partenza); in più avete anche il problema del carburante che si esaurisce.

E' una corsa contro il tempo per fuggire da un pianeta che sta per esplodere e uno scenario labirintico formato da varie mattonelle alcune delle quali sono i muri letali e altri che sono dei bonus che dovete imparare a scoprire quali vi danno vantaggi e quali invece vi



portano a morte certa. Come se non bastasse avete sempre una coppia di nemici che se li distrugge rinascono immediatamente e sono sempre in due.

Dato che dovete attraversare tante schermate con questa coppia di alieni sempre sul fiato sul collo dovete sfruttare i bonus che trovate e alcuni di questi hanno delle indicazioni che vi fanno capire subito a cosa servono.

La mattonella con la "F" è il carburante, quelle con il "+" e il "-" sono rispettivamente l'Accelerazione e la Decelerazione. "L" invece sono le vite. Ci sono mattonelle punti e mattonelle teletrasporto che hanno, come detto prima, effetti diversi.

Lo scorrimento non vi mostra il labirinto e lo dovete scoprire mano a mano che volate, ma ci sono delle trappole in cui non ci sono vie d'uscita e sarete costretti a perdere una vita.

E' uno sparatutto in cui non si può ragionare più di tanto e dovete

agire senza pensare, evitare le mattonelle indistruttibili, imparare ad accelerare e decelerare per attraversare dei labirinti con lo scorrimento che continua e non aspetta una vostra indecisione.

E' una bella sfida anche perché i bonus di accelerazione e decelerazione sono praticamente ovunque e dovete sempre alla svelta fare una scelta per cercare di superare più schermate velocemente, ma con il rischio di schiantarvi contro i muri. Oppure andare piano ed evitare più pericoli possibile tenendo conto che il pianeta sta per autodistruggersi.

Bello dal punto di vista tecnico con una bella grafica colorata e uno scorrimento fluido.

Difficile inizialmente nel capire il significato delle varie mattonelle e devo dire che dopo qualche partita ho capito il sistema e stavo facendo una partita veramente buona senza sbagliare nulla.

Ero scettico nelle prime partite, ma invece si è rivelato un ottimo gioco.



1986, CODEMASTERS

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8+

REV'n'GE!

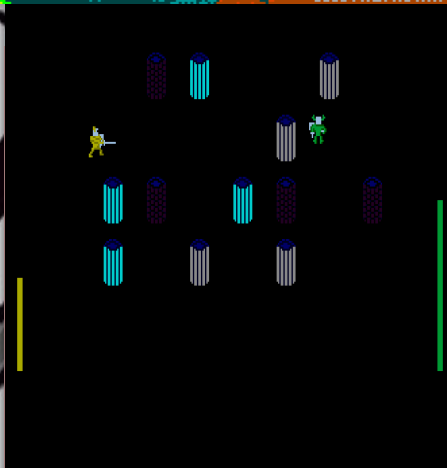
REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Un gioco che sfrutta il concetto degli scacchi perché si svolge su una scacchiera colorata in cui ci sono delle pedine in egual numero per entrambi i giocatori. Potete quindi giocare da soli contro il computer oppure sfidare un amico che sicuramente da maggiori soddisfazioni ad entrambi di poter sconfiggere l'altro.

Attenzione che malgrado l'aspetto estetico possa somigliare ad un gioco degli scacchi non lo è. La scacchiera è colorata per dare un lustro estetico e le pedine non seguono le regole degli scacchi. In più non sono uguali per entrambi i giocatori perché uno controlla la luce e l'altro l'oscurità e quindi le creature sulla scacchiera rappresentano questa eterna battaglia. A turno le pedine si spostano sulla scacchiera di un certo numero di mattonelle e quando si incontrano vengono teletrasportate in un'arena dove diventa uno sparatutto in tempo reale con visuale laterale in cui dovete usare le armi della creature che state usando per di-



struggere l'altra. Anche le arene seguono il concetto di luce e oscurità. Le creature oscure avranno dei benefici nelle arene buie e svantaggi in quelle illuminate. Viceversa per le creature della luce. Teoricamente per vincere dovete distruggere l'avversario, ma in realtà lo scopo sarebbe di mettere cinque pedine nelle rispettive cinque mattonelle del potere oppure imprigionare la sua ultima creatura nel suo lato.

A differenza degli scacchi le pedine non possono saltarne altre e quindi se una di queste si trova dietro un'altra deve aspettare che si liberi un passaggio per muoverla.

Come negli scacchi c'è il Re e la Regina, in Archon avete due personaggi speciali che sono il Mago della Luce e lo Stregone Oscuro che hanno poteri magici: possono cambiare tra notte e giorno con evidenti vantaggi per l'uno e svantaggi per l'altro, imprigionare pedine e riportarle in vita una che è stata eliminata.

Tanta teoria, ma poi il gioco è più semplice di quello che sembra. Inizialmente molti lo affronta-

no come una battaglia tra il bene e il male e quindi cercando di risolvere la questione nelle arene. Ed è questo che, molto probabilmente, ha permesso a questo strano ibrido tra gli scacchi e uno sparatutto in tempo reale di diventare così famoso e di essere disponibile per così tante piattaforme.

Il consiglio è di usare i maghi perché scoprirete quanti vantaggi siete in grado di ottenere e cambiare anche le sorti della battaglia.

PS: il computer è un baro e nel video vedrete cosa combina al livello più facile.

In effetti io ho sempre giocato ad Archon in questo modo. Spostarmi sulla scacchiera per incrociare il nemico e iniziare una battaglia frenetica e cercare di distruggere l'avversario fino a quando non ha più guerrieri da usare.

Devo dire che malgrado la grafica non sfrutta benissimo l'architettura a 16-Bit è un gioco divertente e questa possibilità di risolvere la questione tra luce e oscurità in combattimenti in tempo reale è davvero stupenda.

Se poi imparerete ad sfruttare i poteri dei due maghi lo sarà ancora di più.

Gold



1985, ELECTRONIC ARTS

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	9





Non è un simulatore di volo, ma come il precedente titolo è uno sparatutto in 3D in terza persona e lo scopo è quasi lo stesso di *ATF* in cui dovete vincere delle missioni che prevedono vari tipi di bersagli sia terrestri sia marini.

E' vero che è arcade però ha delle caratteristiche che spesso vedete nei simulatori di volo come un briefing di missione, una mappa tattica, la gestione dell'armamento e del carburante e l'uso della tastiera per delle funzioni tipiche di un simulatore (la gestione armi e carburante è un po' atipico; dovete tenere premuto il mouse per caricare il mitragliatore e il carburante).

Il suo fascino è l'immediatezza di un arcade di volo e il fatto di avere uno scenario in vero 3D poligonale solido e di vedere un paesaggio ricco di dettagli.

Quando volate, a default, decidete voi se volare liberamente alzandovi e abbassandovi di quota con il rischio di schiantarvi al suolo e affondare in acqua. Grazie al fatto di essere un arcade potete impostare l'altezza automatica in cui



l'aereo segue la forma del terreno. Avete ora un menu di selezione più avanzato in cui personalizzare la vostra carriera e poi pronti a sfrecciare nei cieli a bordo di questo potente aereo. Tra le varie opzioni avete la scelta della mappa che può essere una zona reale della Terra oppure decidete che sia il computer a scegliere per voi. C'è anche una demo che mostra il potenziale del gioco, ma se usate un emulatore su un PC con Windows non fatelo perché per uscire da quest'ultima dovete premere CTRL+ESC ed è una funzione di Windows.

Anche se è un arcade avete una serie di tasti tipici di un simulatore di volo per la scelta dell'arma da usare, la gestione del carrello (il tasto U, mentre nella maggior parte dei simulatori di volo è G) e lanciare i falsi bersagli.

Quando avete assimilato i comandi cambia radicalmente il modo di giocare e quanto sia più coinvolgente dei simulatori di volo classici.

Impostando la quota automatica avete risolto il 50% dei problemi e vi assicuro che la giocabilità ha un

incremento notevole perché i nemici si livellano con voi rendendo la battaglia più equilibrata anche a livelli di difficoltà più elevati. Rispetto al primo gioco è più difficile perché siete subito attaccati dai nemici appena decollate e quasi sempre con un missile a ricerca del bersaglio che dovete immediatamente disattivare con il vostro Jam.

Questo seguito di ATF non si smentisce e rimane un'eccellente alternativa al classico simulatore di volo che rimane in certe funzioni per la gestione dell'aereo.

Preferisco di gran lunga simulatori di volo ibridi con una gestione dell'aereo simulativa, ma combattimenti arcade.

Bella grafica, tanta cura nei dettagli 3D e buona velocità di scorrimento. Peccato per la musica e gli effetti sonori che avrebbero potuto campionarli.



1990, SPOTLIGHT

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8+





286



Trailer

DOS



una macchia e quindi sapete che ha perso qualcosa e la riuole. Trovate le soluzioni ai problemi giocando e osservando l'ambiente.

Gioco di piattaforme in cui interpretate un ragazzo che adora bere lo yogurt Yogho Yogho.

Il vostro scopo è quello di andare alla ricerca di oggetti da consegnare a qualcuno o a qualcosa e nel frattempo cercare la vostra bevanda preferita che tra l'altro è necessaria per la sopravvivenza.

Come arcade di piattaforme avete varie vite a disposizione, ma sono sotto forma di sogni e punti che li recuperati bevendo bottiglie di yogurt. Dovete anche cercare delle chiavi che sono necessarie per aprire delle porte.

I vari livelli sono a tema e le missioni da portare a termine sono divertenti e strampalate e che rendono il tutto un po' surreale.

Le mucche dei cartoni animati o dei videogiochi sono disegnate a macchie colorate e la vostra missione è di cercare tre macchie che lei ha perso e di riportargliele.

Nel secondo livello, a tema acquatico, il mare si sta prosciugando perché sul fondale si è rotto il tap-



po e quindi dovete cercare dei cavolfiori che un personaggio di nome Betty userà come tappo.

Le missioni non sono spiegate, ma le capite giocando quando incontrate dei personaggi disperati che vi dovrebbe far capire che hanno perso qualcosa o hanno bisogno che voi troviate qualcosa per loro.

In aiuto avete delle icone animate a forma di mano che vi indicano gli oggetti da raccogliere e che sono quelli che vi servono per terminare il livello in corso.

E' un gioco classico in cui l'eroe ha un super salto e i nemici li uccidete saltandogli in testa. Questi ultimi sono paradossali per come sono disegnati, sono anche parodie ai personaggi che interpretano e che rendono il tutto dannatamente divertente.

Ha una chiara ispirazione alla serie Dizzy per struttura, forma dei livelli e anche il capire da soli come risolvere un problema non sempre specificato.

Nel primo livello trovate una mucca bianca che piange e subito dopo vedete dentro una porta chiusa

In realtà la missione credo che vi venga spiegata da un presentatore alla TV, ma dato che il gioco è Danese anche la lingua è quella. Dovete o tradurre il testo o arrivarci guardando l'ambiente.

Problema di prestazioni strano: provato su due configurazioni 286. su un 8 Mhz senza audio va un po' a scatti ma giocabile. Su un 16 Mhz con audio quasi ingiocabile. Con l'audio credo che ci voglia un processore almeno 386 o forse anche un 486.

Gold

1992, ZOOM

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



**RECENSIONI
BREVI**



MOLOTOV

Non è un gioco in cui siete un eroe che combatte per la giustizia, ma questa volta ve la fate per conto vostro, per vendicare vostro zio morto per colpa del Tabacco e delle sale da gioco.

Il vostro scopo è quello di assemblare una molotov e lanciarla alla svelta contro una tabaccheria o sala da gioco prima che vi esploda in faccia.

Gioco divertente per una bella grafica, un buon sonoro, ma di una difficoltà molto elevata. Come al solito non avete armi se non il vostro poderoso salto. In realtà non dovete lanciare la bomba, ma quando lampeggiate dovete portare voi stessi e la molotov al bersaglio e di fatto avete vinto il livello e potete passare al successivo.

Ben fatto e divertente da giocare. Un titolo in cui siete l'anti eroe che si fa giustizia da solo e non deve farsi prendere dalla polizia e nemmeno essere ripreso dalle telecamere delle TV.



Gold

2025, JOESG

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



Doomlings

E' il buon vecchio e bellissimo Lemmings in tutta la sua bellezza grafica e su MSX potete ammirare questi piccoli lemmings animati magnificamente.

Ma perché si chiama in questo modo?

Questa volta non dovete salvare i piccoli essere blu con i capelli ver-

di, ma ucciderli tutti o comunque un certo numero per poter passare di livello.

Dovete trovare un modo, con i pezzi che vi vengono forniti, di metterli in difficoltà facendoli schiacciare da una pressa, cadere da altezze vertiginose e tutto quello che vi viene in mente. I livelli vanno sfruttati per aiutarvi in questa impresa anti eroica.

Quante volte abbiamo perso partite a Lemmings perché non riuscivano a salvarli? Ora invece perdere le partite per non riusciremo ad ucciderli.

Idea stravagante, ma ben riuscita e un modo di vedere il mondo di Lemmings da un altro punto di vista.



Gold

2025, TOTTA

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

STAR FIRE II

HIGH GAME 0
LAST GAME 0

SCORE 1000
TIME 00:00

Star Fire II

Uno sparatutto in 3D innovativo per una caratteristica: il tempo. Dovete distruggere tutte le astronavi nemiche entro un certo tempo limite finito il quale, il gioco termina.

Durante la partita potete incrementare il tempo raggiungendo un certo punteggio e questo vuol dire distruggere più nemici che potete. Se perdetevi la vita prima che il tem-

po sia finito, potete continuare. Se perdetevi la vita e non c'è abbastanza tempo, non potete continuare. E' uno sparatutto, ma a differenza di altri dovete fare in modo di guadagnare secondi e minuti per poter proseguire nella vostra missione. I nemici vanno distrutti liberamente sparando con i laser, tuttavia, avete anche un mirino sullo schermo che vi serve per bloccare un bersaglio e distruggerlo più facilmente.

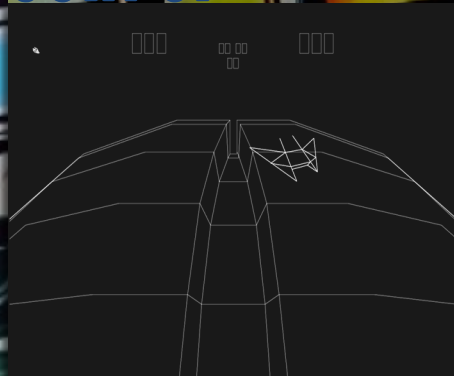
Giocabilità incredibile ed emozionante per questa cosa di centrare i nemici e poi cercare di evitare i loro colpi devastanti. Peccato che l'audio che non viene caricato oppure manca completamente. Per il resto eccellente gioco.



1979, EXIDY

GRAFICA	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
Globale	9

COIN-OP



Star Hawk

Uno sparatutto in 3D Wireframe per creare l'illusione di una realtà virtuale ed enfatizzare il vostro tempismo su quello che succede sullo schermo.

Avete un mirino che dovete usare per distruggere tutti i nemici e cercare di fare più punti possibile. Proseguendo con il gioco la veloci-

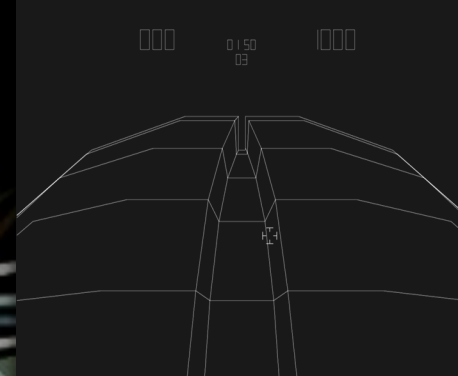
tà dei nemici diventa sempre più veloce e quindi molto più difficile riuscire a colpirli.

Ci sono delle penalità perché se non distruggete un'astronave nemica velocemente vi toglie i punti che vale il nemico. Se uno di loro vale 800 punti ne perdetevi 800.

Non avete vite, ma solo 2 minuti di tempo per fare più punti possibile.

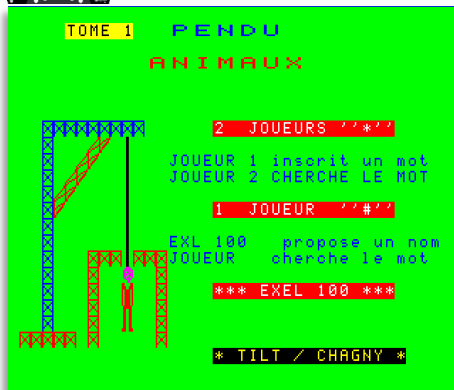
Non ha nessuna schermata del titolo ed è sempre in funzione con immagini di battaglia. Inserendo il gettone si avvia la vostra partita e finito il tempo si disattiva il mirino.

Carino, ma niente di più. Decisamente molto noioso.



1979, CINEMATRONICS

GRAFICA	7
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	5
Globale	6



Pendu Animaux

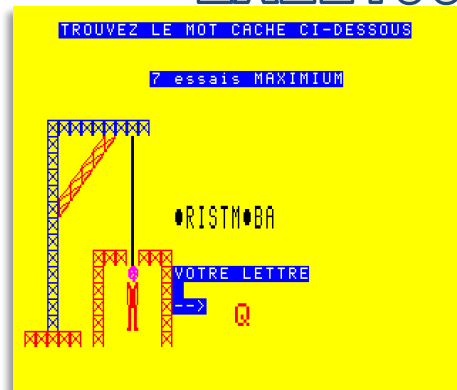
Gioco Francese dell'impiccato che è riservato ad un pubblico di questa lingua se giocate contro il computer perché per risolverlo dovete conoscere il vocabolario in questo linguaggio e quindi tutte le parole. Se invece giocate contro un amico il francese conta solo per quanto riguarda le impostazioni, i messaggi sullo schermo e la pronuncia di lettere e consonanti.

E' un titolo bello perché lo abbiamo giocato da bambini a scuola a ricreazione, tra amici e anche in famiglia. E' un genere di puzzle che piace a tutti.

Se giocate da soli dovete conoscere bene il vocabolario Francese. Se giocate in due allora uno scrive la parola nella propria lingua di appartenenza e l'altro deve cercare di indovinarla.

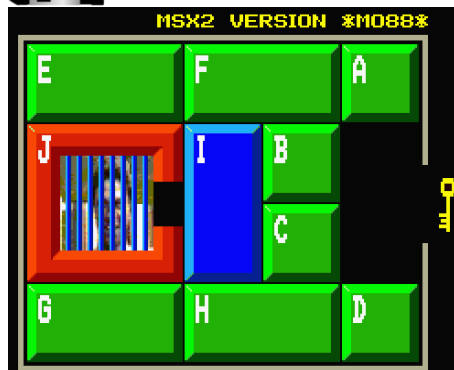
Purtroppo potete creare parole di 9 lettere. Ne una di più, ne una di meno e non so se questo limite cambia. Ho fatto due partite e la richiesta sono sempre 9 lettere.

EXEL100



19??, TILT

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



Prisoner

E' un puzzle game in cui dovete liberare un prigioniero di cui vedete il volto dietro le sbarre all'interno di una mattonella con una lettera.

Siete in un'arena formata da 10 mattonelle e 12 spazi. 8 di queste sono verdi, una è blu e la prigione è rossa.



Trailer

E' il famoso puzzle in cui dovete spostare le mattonelle negli spazi vuoti per raggiungere la chiave che vi servirà per aprire la porta della prigione.

Le mattonelle le spostate premendo la loro lettera in base allo spazio vuoto disponibile e vi avverte se una di queste deve spostarsi in un certo modo.

Odio questo tipo di puzzle, ma devo dire che per cercare di capire come funziona ci ho perso del tempo e in effetti potrebbe farvi venire voglia di risolverlo.

MSX2



1989

GRAFICA	8
SONORO	
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7+

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2

A collage of various video game consoles and handhelds arranged around the central text "Console Forever". The consoles include the Atari 2600, Atari 5200, Atari 7800, Sega Master System, Game Boy, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 1, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, Xbox One, and various handhelds like the Game Boy, Game Boy Advance, Nintendo DS, and PlayStation Vita. The text "Console Forever" is written in a large, stylized, red font with a black outline, centered in the image. The background is white.



Uno sparattutto a scorrimento verticale con la scelta del pilota e relativo caccia per avere una giocabilità che può variare a seconda della scelta. Alla fine non cambia moltissimo, ma avete un cambio di estetica relativa alla forma dell'aereo, dell'arma principale e della Smart Bomb.

A differenza di altri titoli arcade di questo tipo con la scelta del tipo di aereo da usare avete anche una visione delle caratteristiche non solo di combattimento, ma anche la mobilità e la difesa. Ci sono aerei più adatti al combattimenti aereo e altri decisamente scarsi per attacchi terrestri.

E' una scelta importante che può cambiare la giocabilità perché se un aereo ha una difesa debole, ma un forte attacco potrebbe essere utile in alcuni livelli e male in altri. Dovete decidere se puntare su aerei adatti ad un tipo di combattimento oppure scegliere uno equilibrato in ogni cosa.



Cinque aerei che sono tanto diversi nelle varie caratteristiche dove ognuno esalta un tipo di approccio alla battaglia.

La spiegazione delle missione è solo in lingua Giapponese ed eventuali scene di intermezzo stessa cosa. Dato che è uno sparattutto alla fine non vi crea problemi di comprensione.

E' un gioco difficile perché non avete vite, ma solo una barra di energia che dovete cercare di tenere sempre al massimo e sfruttare le caratteristiche dell'aereo scelto. Come tutti i giochi di questo tipo avete potenziamenti per la armi e il recupero dell'energia.

Il combattimento è molto interessante perché ha un sistema di puntamento simile a quello di *After Burner* per i bersagli terrestri ed è parzialmente automatico. Potete selezionare tutti i bersagli terrestri tenendo premuto il pulsante di fuoco e quando lo rilasciate vengono lanciate automaticamente le bombe o i missili.

A differenza del nome la Smart Bomb in realtà è un potenziamento dell'arma principale e, tuttavia, estremamente distruttiva. La potete usare solo tre volte se non trovate bonus per poterla usare un'altra volta.

Se usate i crediti per continuare non potete cambiare aereo e continuate ad usare quello scelto.



Questo genere di sparattutto sono sempre stupendi per le ondate di nemici diversi, le mega esplosioni, la scelta del tipo di aereo con attacchi normali e speciali diversi l'uno dall'altro.

Graficamente buono, ma in certi aspetti l'ho trovato soprattutto nei boss di fine livello un po' meno raffinato rispetto ad altri titoli.

Il sonoro è eccellente e aiuta durante il combattimento.

Gold

1996, SANTOS

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



E' un'avventura grafica poliziesca in cui interpretate un uomo di nome Nick, pronipote di Randolph Steer, che decide di visitare la sua villa infestata per cercare il testamento andato perduto e scoprire le vere cause della sua morte cercando oggetti e parlando con varie persone.

Sembrerebbe una classica avventura tra mistero, paura, eventi paranormali e sarebbe anche emozionante se non fosse per il fatto che rientra in quel genere di avventure a tempo per cercare indizi e fare azioni nell'ordine giusto al momento giusto.

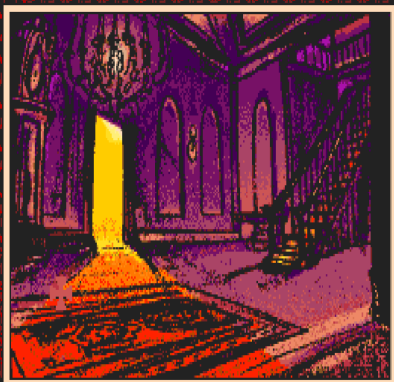
Sono le avventure più odiose perché sbagliare stanza o sbagliare l'ordine per cercare indizi, siete costretti a rifare ogni cosa da capo più e più volte quasi fino allo sfinimento. Il bello è che è un gioco non lineare, ma questa cosa del tempo rende inutile questa sua caratteristica.

L'interfaccia è quella di un fumetto e disegnato allo stesso modo con disegni, testo e parlato. Niente animazioni. Un modo di attrarre il giocatore con un stile

diverso e allo stesso tempo efficace.

Due modalità di gioco: normale e Ghost.

Quella normale è l'avventura in cui dovete voi stessi risolvere



l'avventura cercando indizi e interagendo con oggetti e persone. Nella modalità Ghost assistete all'avventura come spettatore.

La cosa bella è che i dialoghi e gli effetti sonori sono talmente ben riusciti che gli eventi che si susseguono capitano di colpo e vi spaventano per davvero e anche i doppiatori coinvolti interpretano la storia come se stessi loro stessi recitando.

E' un'avventura/fumetto da ascoltare e forse la modalità Ghost è quella più emozionante perché è come guardare un'indagine per scoprire un omicidio in una villa infestata o ci sono eventi che vi danno quella sensazione.

Il problema di questa avventura è che è parlata e non ci sono sottotitoli, quindi se non capite esattamente quello che dicono difficilmente riuscirete a risolverla.

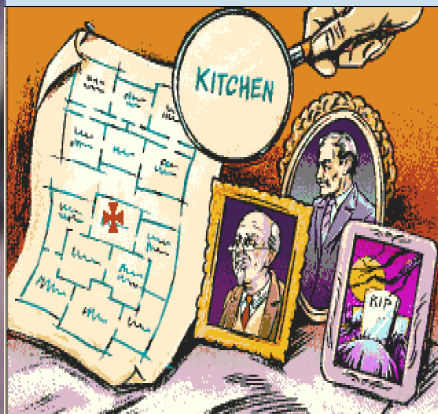
Tecnicamente eccellente, ma la possono giocare chi conosce l'Inglese ad un livello superiore quello scolastico oppure chi è di madre lingua.

Per tutti gli altri la modalità Ghost è quella migliore.

Come "The Case of Cautious Condor" è un'avventura in stile fumetto che, pur presentando delle scene davvero emozionanti a livelli di parlato ed effetti speciali, non è godibile senza sottotitoli.

Gold**1991, TIGER MEDIA**

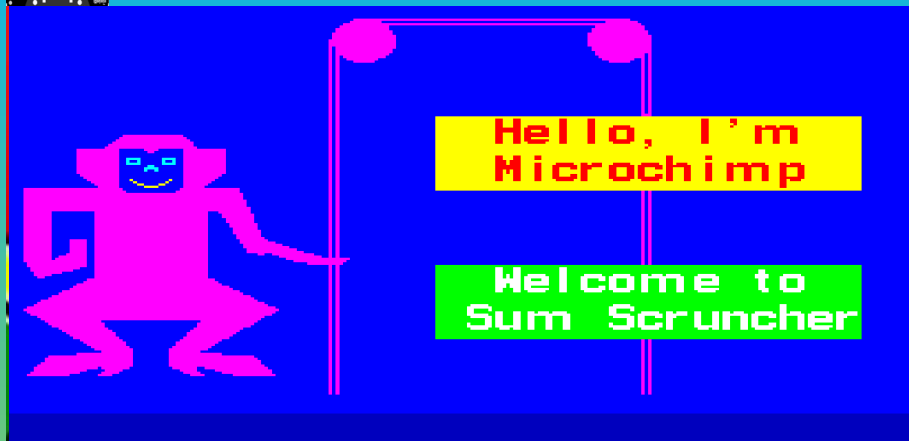
GRAFICA	9
SONORO	10
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9+



A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a bright blue key with the word "Education" printed on it in a bold, black, sans-serif font. The key is slightly raised and has a 3D appearance. Surrounding this key are several other white keys, some of which are slightly out of focus. Visible characters on these keys include a left-pointing arrow, a right-pointing arrow, a question mark, and the letters "P" and "ft". The lighting is soft, creating gentle shadows and highlights on the keys' surfaces.

Education

MATEMATICA



Un educativo di matematica per bambini da 6 anni incentrato sulla soluzione di vari problemi generati dal computer. Non è però un semplice test per vedere la loro conoscenza della materia. Viene presentato come un gioco in cui interpretate un insetto con il quale percorrere un labirinto risolvendo delle operazioni di matematica che possono essere addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni. Nel labirinto vivono vari serpenti ghiotti di insetti e quindi dovete fuggire da loro risolvendo appunto queste operazioni. Se rispondete bene uccidete un serpente, mentre se la sbagliate verrete storditi per qualche secondo in cui rischiate di essere divorati.



Il programma è stato realizzato insieme agli esperti di matematica per insegnare realmente il concetto e aiutare il bambino a



migliorare la sua conoscenza della materia.

Avete cinque vite e 20 serpenti da cui fuggire.

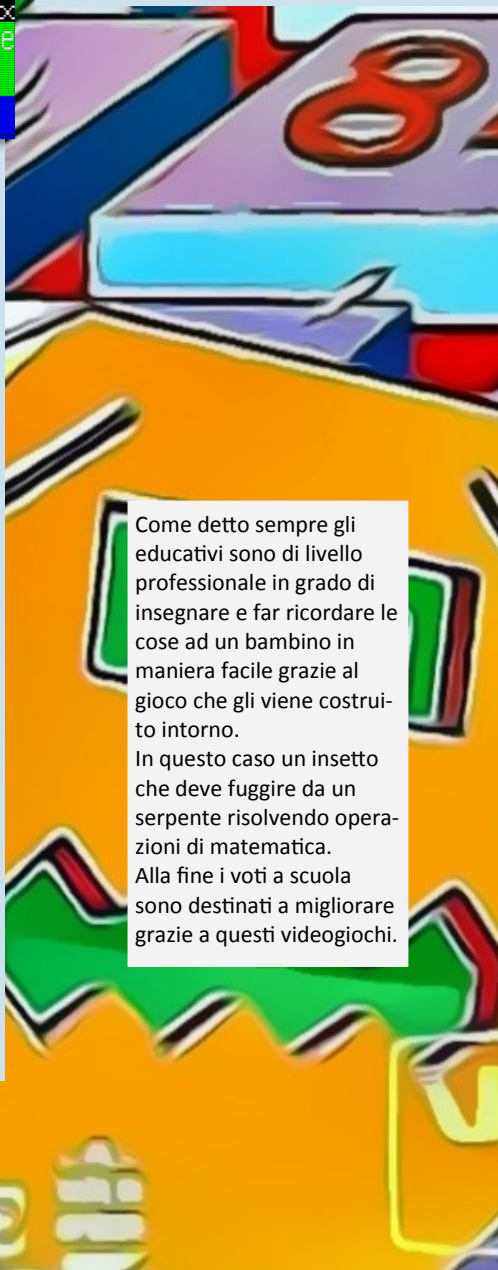
Il computer vi fa una domanda e voi dovete cercare la risposta nel labirinto colpendo di testa la risposta esatta che è scritta nei suoi muri.

La risposta giusta è scritta più volte per avere più scelte nel labirinto, tuttavia, vi muovete molto lentamente a differenza del serpente che corre molto più veloce.

E' un po' troppo fiscale a livello di pixel perché per passare da un corridoio ad un altro dovete essere perfettamente in mezzo e dato che siete perennemente inseguiti da un predatore che corre il doppio di voi alle volte sbattere contro un muro può essere letale. Anche per colpire la risposta dovete essere perfettamente al suo centro altrimenti non viene con-

validata la risposta.

L'unica cosa negativa è che è lungo. 20 operazioni di matematica per ognuno dei sei livelli di difficoltà è un po' eccessivo, tuttavia potete smettere in qualunque momento e ricominciare tutto da capo come se aveste resettato lo Spectrum.



Come detto sempre gli educativi sono di livello professionale in grado di insegnare e far ricordare le cose ad un bambino in maniera facile grazie al gioco che gli viene costruito intorno. In questo caso un insetto che deve fuggire da un serpente risolvendo operazioni di matematica. Alla fine i voti a scuola sono destinati a migliorare grazie a questi videogiochi.

An isometric illustration featuring a central laptop with a hand cursor icon on its screen. A complex network of white lines connects the laptop to various icons representing different technologies and media. These icons include a smartphone, a tablet, a camera, a microphone, a power button, a magnifying glass with a plus sign, a magnifying glass with a minus sign, a Wi-Fi antenna, a floppy disk, a wrench and screwdriver, a hard drive, a CD/DVD, a cassette tape, a clock, a star, a padlock, a house, and a power plug. The background is a solid light brown color.

Multimedia

Grafica

Ufficio

Hardware



E' un programma particolare che io ho catalogato come multimediale per il tipo di contenuto, ma in realtà è più un educativo di matematica, scienza e fisica.

E' presentato come un fumetto dove ogni vignetta mostra un'animazione come un breve cartone animato che vi racconta lo svolgimento della storia. Dopo aver guardato e ascoltato le varie vignette arrivate ad un mini gioco da risolvere senza obbligo di riuscire.

Potete provare quanto volete e se non siete in grado di continuare potete andare oltre, guardare nuove vignette e affrontare nuovi puzzle da risolvere.

Il programma vi permette, tuttavia, di creare una nuova avventura cambiando l'impostazione dei personaggi principali che sono

delle palle con gli occhi di tre colori: blu, rosso e verde. Ognuno di questi ha uno suo peso e bisogna usarlo per risolvere gli enigmi.



Voi potete scegliere la configurazione di questa famiglia colorata, ma durante gli enigmi sono sempre gli stessi e le vostre scelte non sempre vengono rispettate. Se scegliete una famiglia dove volete un componente di un solo colore, durante gli enigmi sono sempre in due. Non ho capito a cosa serve farmi scegliere la composizione di questa famiglia se poi non viene rispettata la scelta che ho fatto.

E' vero che gli enigmi non sono obbligatori, tuttavia, è meglio farli perché ogni volta imparate a scegliere una combinazione di colori per risolvere un'equazione solitamente basata sulla fisica che comunque è basata sulla ma-

tematica.

Non è un prodotto multimediale in senso stretto. E' multimediale nella visione di una storia con la matematica e fisica nella soluzione degli enigmi inclusi.



E' un prodotto particolare che è in parte multimediale e in parte educativo. La prima parte non la potete cambiare, mentre potete modificare l'educativo che rimane, tuttavia, ad un livello abbastanza elevato.

Da provare, ma secondo me non ha il potenziale di altri titoli dello stesso tipo di farvi insistere a risolvere gli enigmi.

La creazione di una storia scegliendo la composizione delle famiglia non ha nessun effetto sulla storia o sulla soluzione dei puzzle.

Volume 11, Numero 04

Aprile 2025

REV'N'GE!

Top 3



Archon



Yogho Yogho Spel



Airgrave



Box Art: Copertine in 3D



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
ARNIE 2	COMMERCIALE	La demo per il Commodore 64 era il gioco completo, ma avrebbe dovuto bloccarsi terminato il primo livello. C'era un bug che permetteva, a chi lo sapeva fare, di sbloccare tutti i livelli e gratuitamente avere il gioco completo.
PROWLER	COMMERCIALE	Il riflesso sul casco della copertina è stato riutilizzato in un dipinto di Bob Layzell (non si sa se ha avuto il permesso di farlo) e poi pubblicato nel libro "Great Space Battles".
BOULDER DASH	COMMERCIALE	Su Amiga non è mai uscito ufficialmente, ma grazie al Boulder Dash Construction Kit è uscito come <u>Rockford Platinum</u>. <u>Emerald Mine</u> è il clone quello più fedele all'originale. E' stato un gioco talmente popolare sugli home computer che decisero di farne una versione Arcade.
ARCHON	COMMERCIALE	Due tredicenni hanno lavorato ad un <i>Archon III</i> senza mai completarlo e ad un certo punto abbiamo tutti creduto fosse un seguito non ufficiale mai pubblicato. Inizialmente il gioco era previsto per solo due giocatori umani, ma alla fine Electronic Arts ha scelto la possibilità di giocare contro il computer.
STAR FIRE II	COIN-OP	La rom originale è stata resa gratuita per scopi non commerciali dal CEO di Exidy
STAR HAWK	COIN-OP	Il gioco è basato su Guerre Stellari ed è uscito subito dopo il film. Un adattamento non permesso, ma con chiari riferimenti alla <u>Morte Nera</u> .

ALTRE VOTAZIONI

GIOCO DI OGGI	RIVISTA	VOTO
ARNIE 2	COMMODORE FORMAT	80%
	64'ER	60%
PROWLER	YOUR SINCLAIR	40%
BOULDER DASH	ATARI TIMES	95%
	VIDEO GAME CRITIC	91%
TERRA COGNITA	ZZAP!	75%
	COMMODORE USER	70%
	ASM	60%
ARCHON	TILT	90%
	ASM	76%
AIR STRIKE USA	ASM	77%
	ATARI FORMAT	74%
YOGHO YOGHO SPEL	POWER UNLIMITED	70%

ALTRE VERSIONI	RIVISTA	VOTO
ARNIE 2 (AMIGA)	AMIGA JOKER	38%
ARNIE 2 (DOS)	PC JOKER	35%
PROWLER (C64)	ZZAP!	49%
BOULDER DASH (C64)	YOUR COMMODORE	100%
BOULDER DASH (CPC)	AMSTRAD ACTION	93%
TERRA COGNITA (C64)	COMMODORE USER	90%
TERRA COGNITA (ZX)	CVG	80%
TERRA COGNITA (CPC)	COMPUTER GAMER	70%
ARCHON (ATARI 8-BIT)	TILT	100%
ARCHON (C64)	YOUR 64	100%
ARCHON (ZX)	CRASH!	83%
ARCHON (NES)	VIDEO GAME CRITIC, THE	100%
ARCHON (APPLE II)	MICRO 7	100%
AIR STRIKE USA (AMIGA)	ZZAP!	46%
AIR STRIKE USA (DOS)	TILT	55%
MURDER MAKES ... (DOS)	POWER PLAY	64%

RECENSIONI #169

Arnie 2 (1993, Commodore 64, Zeppelin Games)
Grand Prix (1984, Amstrad CPC, Pan Books)
Prowler (1988, ZX Spectrum, Mastertronics)
Boulder Dash (1984, Atari 8-Bit, First Star)
Compusport Grand Prix (1983, VIC-20, K-Tel)
Terra Cognita (1986, Commodore 16, Codemasters)
Archon: The Light and the Dark (1985, Amiga, Electronic Arts)
Air Strike USA (1990, Atari ST, Spotlight)
Yogho Yogho Spel (1995, DOS, Zoom)
Star Fire II (1979, Coin-OP, Exidy)
Star Hawk (1979, Coin-OP, Cinematronics)
Molotov (2025, MSX2, Joesg)
Doomlings (2025, MSX, Totta)
Pendulimani (19??, Exelvision, Tilt)
Prisoner (1989, MSX2)
Airgrave (1996, Playstation, Santos)
Murder Makes Strange Deadfellows (1991, Amiga CDTV, Tiger Media)
Sum Scruncher (1983, ZX Spectrum, Longman)
Big Science Comics (1996, Windows 3.x, Microleague Media)

LE ALTRE VERSIONI

ARNIE 2:

Amiga, DOS (**1993**, Zeppelin Games)

PROWLER:

PC Booter, Commodore 64, Amstrad CPC (**1987**, Mastertronic)

BOULDER DASH:

Arcade (**1984**, Exydy)

PC Booter, Commodore 64 (**1984**, First Star)

ZX Spectrum (**1984**, K-Tel International)

Hitachi S1, PC-88, FM-7 (**1984**, Comptiq)

Apple II, ColecoVision (**1984**, Micro Fun)

MSX (**1985**, Comptiq)

Epoch SCV (**1985**, Epoch)

Amstrad CPC (**1985**, Mirrorsoft)

PC-98 (**1985**, Comptiq)

BBC Micro, Electron (**1988**, Tynesoft)

Game Boy, NES (**1990**, Nintendo of Europe)

Wii (**2008**, Commodore Gaming)

iPhone (**2009**, Chillingo)

Atari 2600 (**2012**, AtariAge)

Intellivision (**2015**, Classic Game Publishers)

Antstream (**2020**, First Star)

TERRA COGNITA:

Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC (**1986**, Codemasters)

Antstream (**2019**, Codemasters)

ARCHON - THE LIGHT AND THE DARK:

Atari 8-Bit (**1983**, Atari Corporation)

Commodore 64, PC Booter, Apple II (**1984**, Electronic Arts)

Amstrad CPC (**1985**, Electronic Arts)

ZX Spectrum (**1985**, Ariolasoft)

Macintosh (**1986**, Electronic Arts)

PC-88, Sharp X1, FM-7 (**1988**, Bullet-Proof)

NES (**1989**, Activision)

Palm OS (**2000**, EmperoR Studios)

iPhone, iPad (**2012**, Elite Systems)

AIR STRIKE USA:

Amiga (**1990**, Spotlight)

DOS (**1990**, Digital Integration)

STARFIRE:

Atari 8-Bit, Commodore 64 (**1983**, Epyx)

MURDER MAKES STRANGE DEADFELLOWS:

DOS (**1991**, Tiger Media)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)

Indice Ripesaggi

Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)
Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

MULTIMEDIA:

3D Dinowaur Adventure (112)
Advanced Military Systems (93)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Microsoft Musical Instruments (160)

Time Table History: Science and Innovation (113)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overclockare un 486 (149)
Overclockare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

25 Tons of Flying Mass Destruction

Experience the A-10 Thunderbolt II



High resolution graphics and digitized live actors add new levels of realism.

In *A-10:TANK KILLER*, you take command of the ugliest, most indestructible and devastating plane ever built, the A-10 Thunderbolt II, affectionately known as "the Warthog."

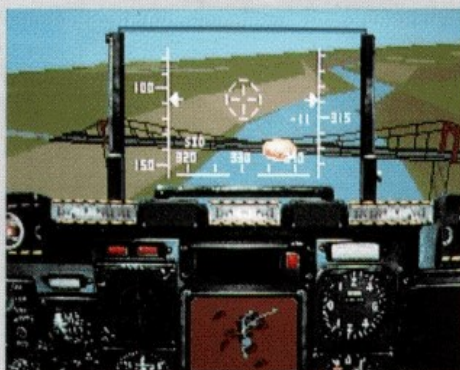
Fly low and dirty through smoke-filled battlefields, ripping apart enemy tanks with your 30mm "tank killing" cannon. The battle comes up fast and furious as you skim the ground to support friendly troops. Take hits that would cripple any other aircraft and laugh when a wing or engine gets blown off during battle. Intercept radio messages, get strategy tips from Jake, your co-pilot, and take your stomach on a 3-Dimensional roller-coaster ride it'll never forget.

How much can you handle?

- Seven different missions, each one in tank-blowing solid-filled 3-D.
- One of the most complex character intelligence systems ever developed. In this game, the battle starts with or without you!
- Incredible explosions! Big tanks make a big boom.
- Unique character interaction system. Radio messages, crew talk and animated briefing/debriefing with your CO all bring the reality and depth of game play to a new level.
- Campaign Continuity. In Campaign mode, the goals of each mission are connected. So...screw up early on and you're gonna pay for it later!
- Easy-to-use control systems including on-line help in the form of your co-pilot, Jake.
- 10 camera viewpoints: 3 internal and 7 external including Victim and Engagement views that take you outside to watch the devastation from a distance.
- VCR Interface™. With the push of a button, at any time during play, you have complete control over World Detail Levels, Viewscreen Size and other game play references.
- Full musical score adds a new dimension to simulation combat.



3 Space™: Light source shaded 3-D. Includes mountains, rivers, canyons animating vehicles and gradient fill skyline.



Actual digitized A-10 cockpit and realistic controls really put you into the action!



Digitized explosions so realistic they'll rattle your teeth. This is combat flying as only an A-10 pilot can experience it.